

SPEC

SEGA
PLAYERS
ENJOY
CLUB



表紙 ファンタシースターII / ILLUST よしほん

☆アソビン教授のハイテクセミナー
★オカル倶楽部
☆ハイテッ君!

■メガアダプター ■FDD ■モデム

メガドライブ付属オプション大紹介!

メガドライブで登場

特集

ファンタシースターII

メガドライブ改造 ◆RGBユニット◆

1988・11・28

創刊号

1

特集

PHANTASY STAR II

還らざる時の終わりに

前作より1年を経て、メガドライブ用として発売される

ファンタシースターⅡ

ー還らざる時の終わりにー

1000年後のアルゴルに何が起きるのか? 企画のチエむしさんにこっそり教えてもらいました。

1番気になるのが登場キャラクターたち。ファンタシースター(以下Ⅰ)では、主人公アリサが冒険の途中で3人の仲間と出会い、旅を進めていったんだけど、今回は主人公の青年(彼の名前は自分で付けてあげるんだよ)とその妹ネイの2人でモタビアよりスタートするんだ。1人より2人の方がずーっと心強いね。そして共に戦う2人の仲間として6人が登場、8人中4人を選んでパーティーを組むことができる。この6人は、それぞれが医者やハンター、ジャンク屋などの職業に就いていて、各自の個性を発揮してくれるんだ。中には泥棒が仕事っていう人もいていうし、にぎやかな旅になりそう。パーティーのメンバーはゲーム中に交替が可能だから、旅先で新しい仲間に出会ったり、何か大きな問題にぶつかったりしたとき、それに合ったキャラクターを選び直すことも可能なんだ。自分なりの楽しみ方ができるってワケ。これはうれしいね。

さて、パーティーの行手を阻むのが恐ろしいモンスターたち。Ⅰでモンスターのリアルなアニメーションが話題になったけれど、Ⅱはもっともっとすごいんだ。Ⅱの戦闘モードは、Ⅰの戦闘モードをよりリアルに、スムーズにした今回のウリともいえるものなんだ。敵だけでなく、味方の鋭い攻撃もアニメーションで見せてくれる。メガドライブだから絵はトーゼンきれい。デザイナーの力もはいってます。もう、画面に向かって

「行けえー やれえー やつつけろー!」と夢中になってしまうのでした。

ここで企画のチエむしさんから、みんなへのメッセージ。

「Ⅱは前作をやっていない人にも十分楽しめるものですが、前作をやっておくと一層楽しいと思います。ストーリー上のことからいえば、これは他のRPGのような勧善懲悪の物語ではないんです。

『アルゴルの星の運命を、主人公と一緒に感じてほしい。』

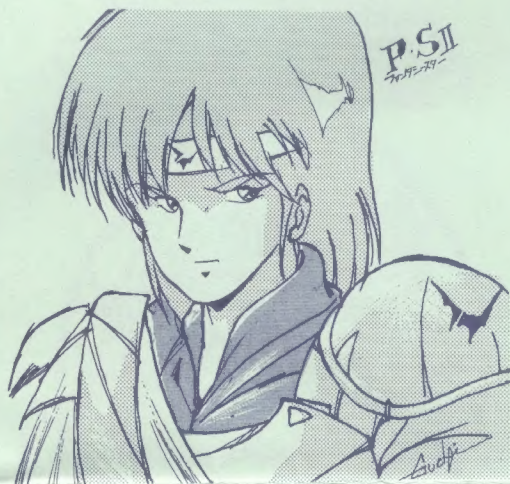
Ⅱに込めたメッセージに、ゲームを終えた人のうち何人が気づいてくれるか、そんな期待と不安でいっぱいです。」

今までとは違う新たな世界の幕開けまで、あとちょっとのガマン。期待して待っててね。



ファンタシースターⅡ
オリジナル ストーリー
「バイオ ハザード」

モタビアに住む青年ユーシスは、毎晩、1人の少女が魔物と戦い、倒れるという悪夢を見続けていた。そんな時、ユーシスはコンピューターが管理するバイオシステムがなぜ、バイオモンスターを生み出しているのか、その原因を探るためのデータを取ってくるよう指令を受けた。ユーシスと共に出発する妹ネイ。モタビアに何が起きているのか、夢は彼に何を伝えようとしているのか。ようやく長い長い幻想世界の物語は幕を開けようとしている所だった。



S BOさん インタビュー S
アレックスキッド、ファンタシースターなど、たくさんのゲームミュージックを作ってきたBOさん。現在製作中のファンタシースターⅡについていろいろ聞いてみちゃったよーん。

M：今、PSⅡの曲を作ってるんですね。何曲ぐらい？

BO：BGMが19曲、効果音が58種類ぐらいかな。今、ものすごく忙しい。

M：すごい数。PSⅡの曲はどういう

感じ？ テーマとかあるの。

BO：Iのイメージをグレードアップしたものでバリバリだぜい。

M：どういう曲？教えて、教えて！

BO：この間、デビット・リー・ロスのコンサートへ行ったよ。それから、後藤次利さんのアレンジは勉強になるんで、工藤静香を聴いてる。あと、最近はデッド・オア・アライブを聴いてるよ。

M：うーん…。ものすごい組合せ。

BO：あと、これらはダブルCPUサウンドで、68000でFM音源を制御して、Z80でドラムを鳴らすんだよ。

M：メガドライブならでは…ですねー。

BO：キャッチフレーズがね、くう・ねる・あそぶ…じゃない、ワイルド・アイドル・オゲオゲ。

M：ううっ。（気を取り直して）ところで、PSⅡの曲がCD化されるそーですねえ。

BO：ボニーキャニオンから年末に出るよ。オープニング曲のアレンジバージョンが入るんだ。優雅に始まってヴァン・ヘイレンして工藤静香で終わる。

M：……。あとメガドライブからは何が収録されるのー？

BO：獣王記、ハリアーⅡのアレンジバージョン。アレックスキッドと、スーパーサンダーブレードはメガドライブのオリジナルバージョンが入るよ。アーケードのパワードリフトも入っているよ。

M：おー、すごいっ！ こんなにたくさん！

BO：あと、メガドライブのCDVもですよ。スーパーサンダーブレード、ハリアーⅡ、獣王記で、これにはBGMがほぼ、全曲収録されてるよ。

ワクスN：ちなみにプレイヤーは私です。

M：ハイハイ。うーん早く欲しいね。じゃ、BOさん、今日はありがとー。

★
ははは
★ホイ！★

UFOぞうさん！5巻もってるよ スターム死んじやったね（東京都 松井直行） 5巻読んだけど、タ、タニスが情けない！（UFOぞう）

★★★
★メガドライブ付属★
★オプション大紹介★

セガのオオオー、技術力はアアアー、世界一ィィー!!と、ゆーわけでメダタク、『メガドライブ』（以下MD）が発売されました！しかし！いきなりゴメンナサイ…。デパートやオモチャ屋に少ししかなくて、かなりの人がMDを買えなかったよーで、別にセガが出し惜しみしているわけではなくて、実は注文に工場の生産が追いつかないのです。私も近所のオモチャ屋に予約してたけど入荷台数が少なくて買えなかった…。（アー、情けない…）

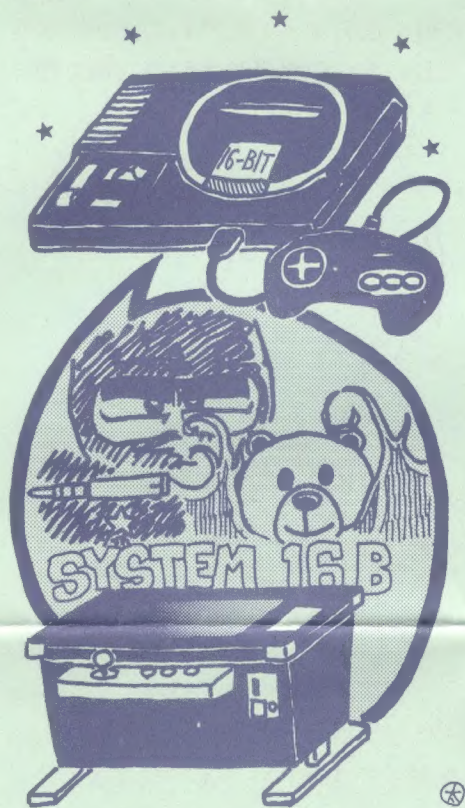
と、ゆーわけでセガ・ユーザーの皆様、どーか今しばらくお待ち下さい。

さて、もうこの記事を読んでいるミナは、『Beep』のMD特集やTVコマーシャルを見た人がほとんどだよネ？だから細かい仕様は『Beep』とか『ゲームボーイ』の11月号なんかを読んでネ！オ～、手抜き！…じゃなくて、雑誌にでも載ってるコトを書いてもツマンないでしょう？だから雑誌に載ってなかった部分を紹介していこー、と思ったんだけど、どの雑誌を見ても、「カラーは512色中64色」とか「画面は320×224ドット」なんて数字ばかりでピンとこないかもしれないんでチョットだけ具体的に説明してみよう。

セガでは、ゲームセンター用の基板で『システム16B』とゆーモノを使っている。みんなも知っている『獣王記』や『SHINOBI』『エースアタッカー』古いところで『SDI』なんかもこの基板を使っていたんだ。で、ナント、MDはこの『システム16B』とほぼ同等の

機能を持っているんだ。その辺のコトをMDを直接開発したサケさんに聞いてみると、

「まァー、容量さえあればテーブルゲームで移植できないゲームは無いネ。」と、ゆーアリガタイ言葉をいただいた！これだけのハードを使いこなしたゲームを作るのはタイヘンだけど開発部一同、ガンバルからネ〜！（ちゃんと『マークⅢ』、『マスターシステム』のソフトも作っていくから『マークⅢ』、『マスターシステム』ユーザーのみんなも安心してネ！）



それでは、雑誌にあまり触れられなくて、編集部へ届いた質問の中で多かった部分から紹介していこう！

まずは『メガアダプター』について。
FM音源は残念ながらのってない…。だから、MDで『マスターシステム』のソフトはPSGの音しか聞けないんだ。価

格は5千円はしない値段で12月には発売される予定だからネ!

それから多かった質問は、FDD(フロッピー・ディスク・ドライブ)のことだネ。MDで使用される2インチ・ディスクは、みんながよく見かける5インチ、3.5インチ・ディスクよりもずいぶん小さいくせに容量は約0.8メガバイトもあるんだ。

(ちなみに、5インチ、3.5インチ・ディスクどちらも2DDで約640キロバイト、2HDで約1メガバイトに相当する)

これはロムの容量でゆーと約6.4メガビット分あるんだ、今までは最高で4メガだったのを考えると大容量でしょう?

それに2インチ・ディスクは5インチ、3.5インチ・ディスクよりもアクセスが速いからディスクの読み込みでボーと待っている、なんてコトはほとんどないんだ!

さらに!ディスクとカートリッジが一緒に使える! だからカートリッジで遊んで、ディスクにセーブするコトもできる! もう、バック・アップ・カートリッジの時のように電池切れの心配は無いネ!

それと、ゲーム・カートリッジと模範プレイのデータを入れたディスクを使って攻略法の研究、『ゲーム攻略ビデオ』ならぬ『ゲーム攻略ディスク』! なんてゆーのもできるゾ!

FDDは価格、発売日はまだ未定だ。決定次第お知らせするからネ!

次は通信機能についてだ。

モデムを使用したゲームは現在、開発中だヨ。雑誌にもあった対戦式の野球ゲームだ! 攻撃側はバッター・ボックスからの画面で、守備側はピッチャーの後

ろからの画面でプレイができるとゆーリアルな野球ゲームだ!

まァ、最初はMD2台をモデムでつないだゲームだけなんだけど、要望が多ければ、ホスト・コンピュータを使った、アメリカの『HABITAT』みたいなゲームだってできるかもしれないゾ!(電話代がチョッピリ不安だけど…)



アァっと、まだ書くことはたくさんあるんだけど、そろそろ紙面の方が足りなくなってきたよーだ! ジャァ、最後に問題を1つ。

モデムを使うだけがMDの通信機能を使ったゲームじゃないんだ! モニター2台とソフト2本、それにMD2台。MDはモデムじゃなくてケーブルでつなぐ。そうすると、どーゆーゲームができると思うかな? 前にカード・ソフトであった『F16ファイティング・ファルコン』みたいに対戦ゲーム? それじゃァモデムを使ったゲームと変わらないでしょう?

「モニターは同じサイズじゃないとプレイしにくい」と、ゆーのがヒントだ。答えは次号でネ!

では、では…。(UFOゾウ)

★はしで★
★ホイ!★

アリサが不良なら、ルツはりっぱなオカマさんですネ…。くすん(りえ)
ファンタシースターのアリサは十五才のくせに口紅をつけている、アリサは不良なのだろうか?(東京都 水原忠義)

水原忠義

ファンタシースターⅡが、1000年後なのは寂しい！だってアリサがでないんだもん。

(チェムシ)

(兵庫県 中村道明)

メガドライブ改造 -RGBユニット-

せっかくゲームを楽しむなら、鮮明な画面で楽しみたいものですね。

メガドライブ（以下MD）にはビデオ信号の出力用しか端子及び付属ケーブルがありませんが、より鮮明な画面で楽しむために、MDにRGBアダプターを付けてしましましょう。（なお、改造後にMDの映像をみるためには当然ながらアナログRGB入力のあるモニターパソコンなどで使用しているものーが必要です。）

RGB信号は、ビデオ信号と同じく、メガドライブの後部にあるA/V出力端子から出力されています。しかしRGB端子は出力が小さいため、直接アナログRGBのモニターTVに接続しても、映像をみることはできません。そこでアンプ回路（下図を参照）を通す必要があります。以下はそのアンプを製作するための作業工程です。

部品表の通りに部品を集めて下さい。

トランジスター・コンデンサーの極性に十分注意して基板の配線をします。

配線が終わったら基板のショートがないかチェックして、OKだったら

ケーブルを接続します。回路はユニバーサル基板などに組むと良いでしょう。

完成したら、配線ミスがないかもういちどチェックして、ソフトを入れて実行させてみましょう。（モニターTVは、アナログRGBモードにしておきます。）ゲームが始まると、ゲーセンのマシンに劣らぬ、その色の鮮やかさに驚くことでしょう。

あとは、SPEC宛にその感想を書いて、郵送すればおしまいです。

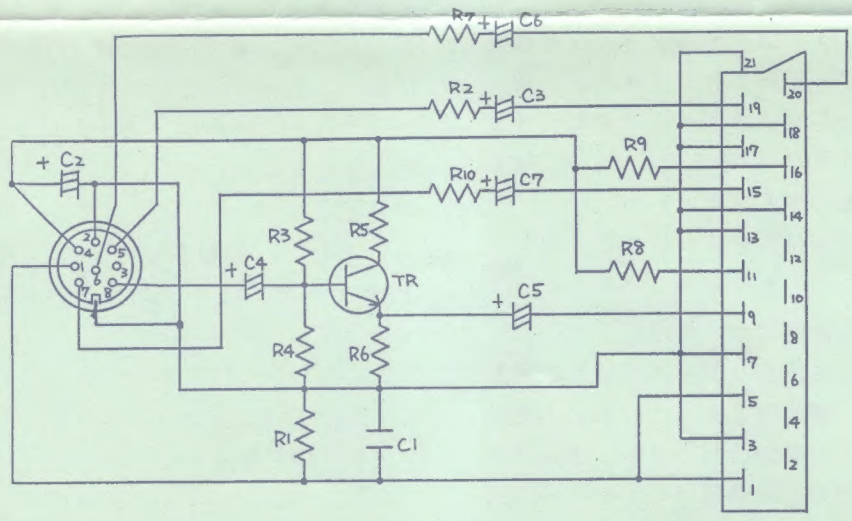
(WORKS NISHI)

メガドライブ RGBユニット部品表
アナログ21ピンRGBコネクター
8ピンDINコネクター
ユニバーサル基板

トランジスタ	2SC1815
抵抗	2.2KΩ R1
	75 Ω R2/R6/R7/R10
	10 KΩ R3/R4
	470 Ω R5
	1 KΩ R8
	120 Ω R9

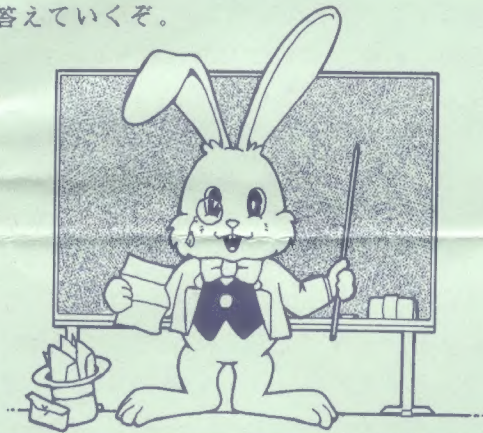
コンデンサ

セラミック	180pF C1
電解	10 μF 16V C4
	100 μF 16V C2/C3/C5/C6/C7



アソビン教授のハイテクセミナー

やあ、みんな。私がアソビン教授である。これから、みんなの質問にビシバシ答えていくぞ。



それでは記念すべき1番最初の質問は

静岡県 河井和彦君よりの質問

Q:『孔雀王』のピラミッドの迷路で迷っています。どうすれば目的の場所に出られますか。

A:マップを作りましょう。部屋数は全部で160程ありますが、ちゃんと進めば5分位で出られます。

* * * *

マッピング用には5ミリ方眼のノートが迷子にならないし便利なようだ。1人で悩んでいてもゲームはクリアできない。そういう時は私にどんどん相談してほしい。私、アソビンは耳を長くして待っているぞ!

オカル倶楽部

オカル倶楽部です。ここは皆さんからのお手紙を紹介しようというコーナーなんだな。オカル倶楽部なんてへんな名前前は、私ことオカルがこのコーナーの担当になってしまったことから、すごーく安直につけられた名前なのであった。

それでは質問です。何故私はオカルなんて呼ばれるようになったのでしょうか? とっ、そんなことはおいといて、手紙の紹介をはじめよう。

創刊おめでとうございます。老若男女、誰でも楽しめる紙面になることを期待しています。(東京都 蓮見俊明)

★応援ありがとー! スタッフ一同がんばってます。これからも、ずーっとよろしくねん。 ☆お姉さんは、期待に添えるようがんばるわ。よろしくー!

SPEC VOL. 0を読んで思ったんですが、無理に明るいイメージを作ろうとしていませんか? なんとなく空回りしているように感じられます。VOL. 0だけで判断すべきではないでしょうが、このままでは低レベルのまま進んでしまいそうな気がします。セガファンというのは、ファミコンファンに比べて年齢的にも思考的にも少し上をいっているので無理に内容をやさしくしなくてもいいのではないのでしょうか? それでも、セガがユーザーとのコミュニケーションをしっかりと考えてくれることは、ひとりのセガファンとして非常にうれしいことです。一方的に情報を流すだけでは発展はありません。情報の受け手とのコミュニケーションがしっかりしてこそ、真の発展があるといえるでしょう。今まで、ゲームマニアや雑誌編集員ぐらいいしか近寄れ

ないと思われていたセガが、身近に感じられるようになって、とてもうれしいですね。これからは誌面だけでなく、メガドライブとモデムを使つてのコミュニケーションなども面白いでしょうね。夢は無限にひろがっていく、というところでしょうか。これだからセガはやめられない、というところを見せてくださいね。

（神奈川県 川島清史）

☆まだまだ未知数のSPECですがご期待に添えるよう努力します。でも明るいのはSTAFFがもともと軽いから、えっ私だけじゃないよね みきちゃん
★確かにSPECのメンバーの年齢は高い。（平均18-19才かな）でも時にはみんなでワイワイもいいと思うな。え？作っているおまえの精神年齢が低いって？ ほえっほえっ ☆か…軽い奴……



（埼玉県 海老沼宏之）

一番初めにBeepで、SPECについて書かれていたのを見た時に、SPECをOPECと間違えてしまった。なぜこんな時にOPECなど出るんだろうと思った。（静岡県 杉田政行）

☆ご……ごめんなさい SPECなんだなこれが。では、問題ですOPECとはなんの略でしょうか？ ★もしも石油がなかったらー メガドライブのカバーもケースも作れないんだよーい。石油は大切に省エネずら。

突然ですがこんにちは。この前おもち屋さんの前でMKⅢ用スペハリを指さして小学生がこんなことを言っていました。A「これ、おもしれーんだよな」 B「うん、うん、〇〇くんの家でやったことあるある！」 C「あーちょーしわりい」 B「うんだ、うんだ、あーちょーしわりいなんていうんだ。おもレー」 なんのことかと思い気や、「アー・ゲット レディ」を「あーちょーしわりい」と聞き間違えていたみたいなんでんすけど。こんどのメガドライブにはPCMがついているそうなので、きっとスペハリⅡは「あーちょーしわりい」にはならないと思いますけど…。でもたてつづけにやられると「あーちょーしわりい」って自分の口からいっちゃうんだろうなあ。

（福島県 荒川健一）

★私の一番好きなゲームはスペースハリアーだ！ ☆PSG：3音+1ノイズ、FM：6音、PCM：1音、大丈夫ですよね！ BOさん！ でも自分で「あーちょーしわりい」といわないように、極めてくださいませ。



（東京都 神崎ひろ子）



(千葉県 細見啓一)

10月某日金曜日、TVを見てたらなんと！ スペースハリヤーの曲が突如流れたんです。(それも某スーパータイム。えっ？ ばれてる？) その時の感動は忘れられません。そして、20時某たけし城(えっ？ これもばれてる？) そしたら、アレックスのじゃんけんのテーマが！！ 私は感動で乱れた呼吸を元に戻そうと椅子にかけた。その時である。聞き覚えのある曲がふと肩で呼吸する私に語りかけてきた。なにー！？ 次はファンタジーゾーンか！ 「OPA-OPA!」と「PROME」の2曲…。私は椅子に腰掛けたまま、石像になったタイロンのように動かなかった。頭の中は、うれしい、それだけが無限に埋まっていった。ついにここまで来たか。セガミュージックが1日の内に4曲もTVで流れるなんて。GAMEミュージックが世間に認められるようになってきたのはうれしいです。そしてGAMEミュージックが浸透すればGAMEミュージックの専門番組がもしかしたらできるかもしれません。そして、「今日のゲストは、S.S.T.BANDの皆さんでーす」

なんてことも…。セガサウンドスタッフも、これからもいっそうがんばっていい曲をバシバシ作ってくださいね！ 私は、その日をまっています。

(東京都 中谷正和)

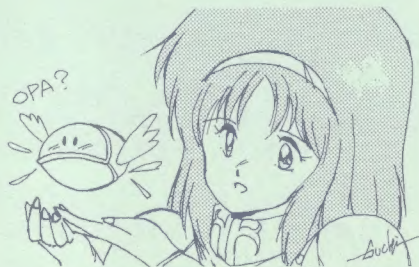
☆サウンドチームにお伝えしますね。私は、ファンタースターの曲が好きですね。★ミャウ、瓶のふた開けられないの……。☆それがどーした



(愛媛県 益田智之)

★もっともっと凶悪に楽しいお手紙をくれろ〜！ ほえほえー。★は、ゲーマーみきでした。はにゃ。☆はにゃって、おまえは、はに丸か ☆は、フェニックスりえでした。★わたしは、獣王記のクマだもーん。☆おお！ほんとに、そっくりじゃん。そんなら私は、不死鳥よっ！ 鳳翼天翔おー！！ 私たちは、いったい何者。

今回は、オカルが沈没中なのでゲーマーみきとフェニックスりえのお代理倶楽部でお送りしました。オカル！ 早くよみがえってちゃうだい！



読者へのお願い、お知らせ

* SPECへのお便り、質問、などの投稿は
〒144 東京都 大田区羽田1-2-12
(株)セガ エンタープライゼス

HE事業部 SPEC係 まで
住所、氏名、年令、(会員カード発行後は会
員ナンバー)をしっかりと書いてお便りや、
イラストをトイレットペーパーとかひっちゃ
ぶいたノートなんかに書かないでね。(思い
あたる人だめだよ) - 60円切手を貼ったこ
とを確認して、送ってください。

各コーナーへ送ってもらった手紙には、あ
くまで誌上でしかお答えしませんので、これ
には返信用の切手など入れないでね。
封筒、葉書の裏にも自分の住所、氏名を忘れ
ずに書いてね。

* SPEC会員カードの発行は、今頑張って
進めているところなのでもう少し待つてね。

* 引っ越しなどで、住所変更された方はその
旨SPEC編集部まで、お知らせください。
それから、カタログ希望の人の宛先はHE
事業部 カatalog係だからね。めんどうだけ
SPECへのお便りとは分けて送ってね。

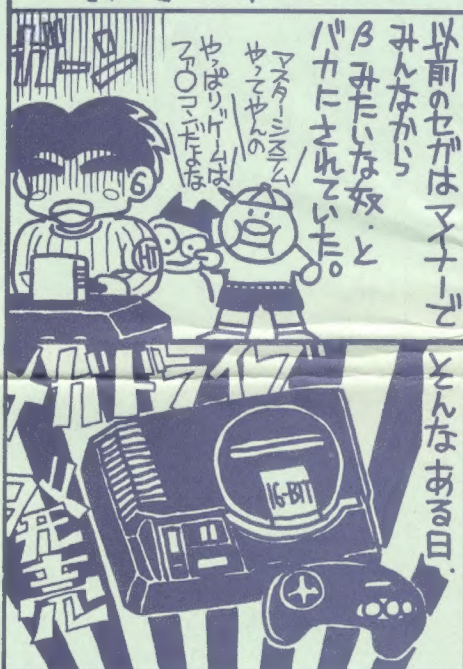
* 次号の特集は、大戦略とモデムソフト特集
だよ。アソビン教授のハイテクセミナー
オカル倶楽部も快調にとばせるよう、お便り
お待ちしております。

次号発行予定は・・・1月15日

編集後記

- 最近、CTHULHUをクトゥルフと呼ぶ奴が多い。困ったものである。(UFOぞう)
- SPECへの反響の大きさにビックリ。私は熱出してしまいました・・・(みき)
- SPECの編集の裏にはドラマと葛藤がある。でもそれは口に出せない。(ぱたりん)
- 今号初めてSPECで仕事をした。[前号はカットがボツになった] (よしぼん)
- わしゃあビョーキな絵とか、オタッキーなどとかかれ悲しい。(じゅでいTOTOYA)
- 北海道地方で僕の名前を知っている人は幸いです。(静岡太郎)
- あんまり仕事しなかったオカルです。げろげろげろ・・・(おかる)
- 近頃ワープロにはまっています。名前は「北多一郎」通称「たーさん」です♡(りえ)
- アレックス・キッド「天空魔城」もよろしくね。(編集長 オサール)
- ♡チエむしさん、WORKS NISHIさん、BOさんをはじめ、取材協力ありがと。

ハイテッ君 ② 静岡太郎



SPEC—SEGA PLAYERS
ENJOY CLUB VOL. 1
発行 1988年 11月 28日
発行所 (株)セガ エンタープライゼス